GUIDA ALL' USO

realizzata da CD VIDEOSUONO spa
in collaborazione con A.M.P.

A5

GUITAR

PERFORMANCE SIGNAL PROCESSOR

Distributore esclusivo per l'Italia



ATTENZIONE

Usando prodotti elettrici è necessario adottare alcune precauzioni basilari tra cui le seguenti:

1. Prima di usare il prodotto leggete attentamente le istruzioni.

2. Per ridurre i rischi di danneggiamenti, quando il prodotto viene usato da bambini è necessaria la supervisione di un adulto.

3. Non usate il prodotto vicino all'acqua, per esempio vicino ad un lavandino, ad una vasca da bagno, su una superficie bagnata o nei pressi di una piscina o simili.

4. Il prodotto è in grado di produrre livelli sonori tali da causare una perdita permanente dell'udito. Non usatelo mai per lunghi periodi ad alto volume o ad un volume che non sia più che confortevole. Se avvertite una diminuzione dell'udito consultate immediatamente uno specialista.

5. Il prodotto deve essere posizionato in modo da consentire la sua ventilazione.

6. Non ponete il prodotto vicino a fonti di calore come radiatori o stufe o altri prodotti che generino calore.

7. Il prodotto deve essere collegato solo a sorgenti elettriche conformi alle specifiche riportate sulle istruzioni o marcate sul pannello posteriore del prodotto stesso.

8. Quando il prodotto non viene usato per lungo tempo il cavo di alimentazione deve essere disconnesso dalla presa.

9. Fate attenzione che nelle aperture del prodotto non cadano oggetti o non penetrino liquidi.

10. Il prodotto deve essere portato ad un centro di assistenza quando:

A. Il cavo di alimentazione è danneggiato o,

B. Nel prodotto sono caduti degli oggetti o penetrati dei liquidi o,

C. Il prodotto è stato esposto alla pioggia o,

D. Il prodotto non sembra operare normalmente o presenta una diminuzione delle prestazioni o,

E. Il prodotto è caduto o lo chassis è danneggiato.

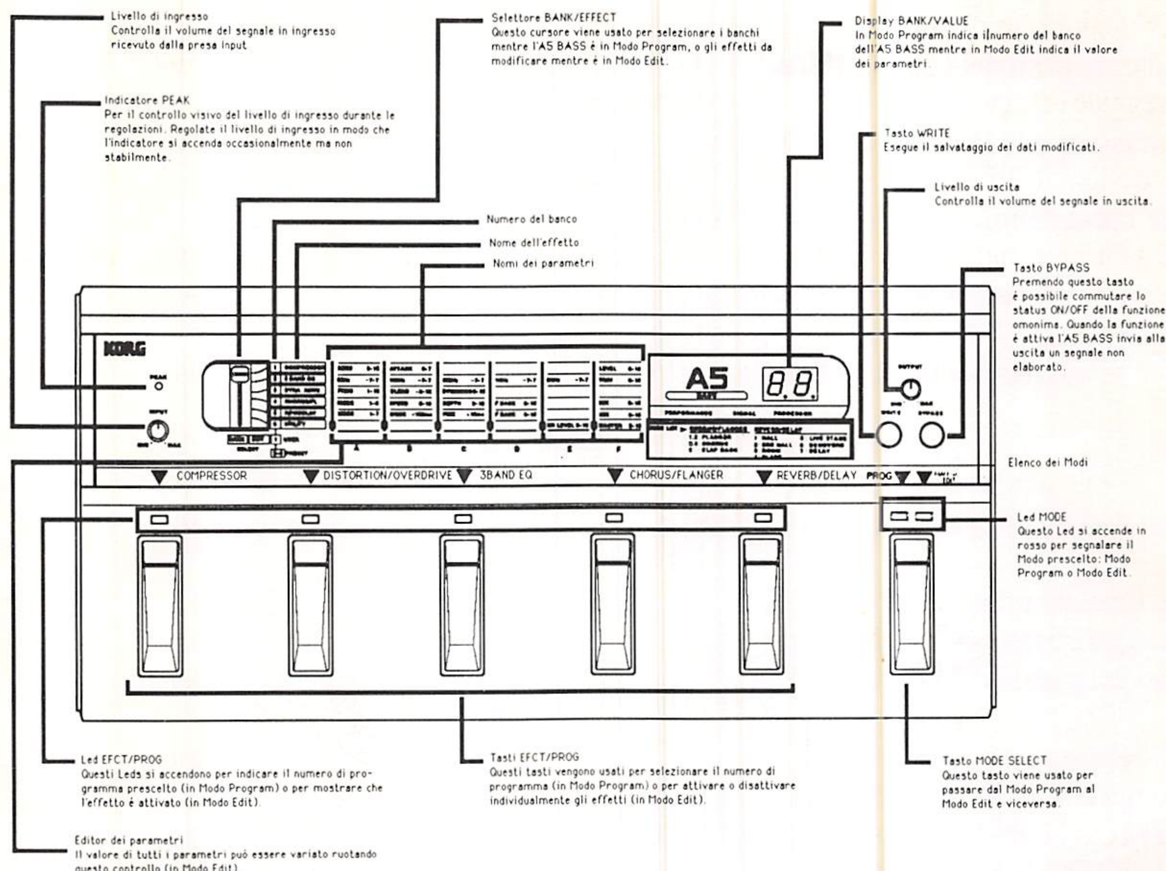
11. Non tentate di riparare da soli il prodotto. Tutte le operazioni di riparazione debbono essere eseguite da personale qualificato.

INDICE DETTAGLIATO

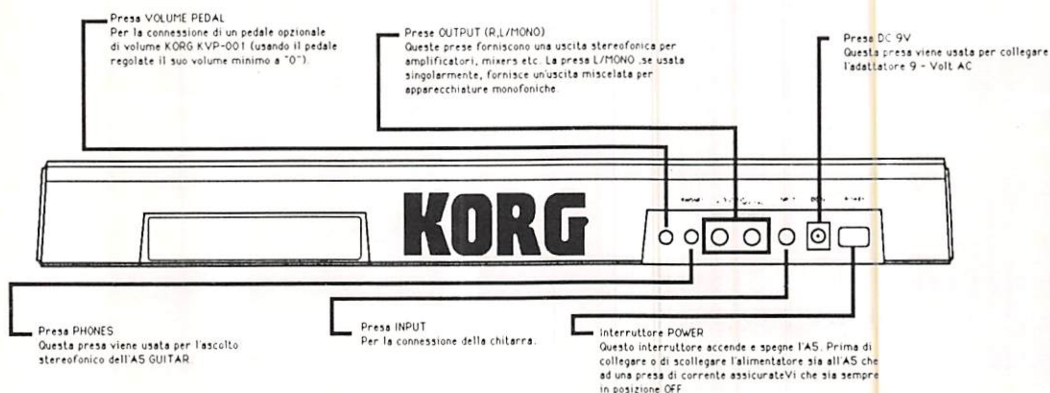
Congratulazioni e grazie per aver acquistato il "Performance Signal Processor" Korg A5 Guitar. Per ottenere le migliori prestazioni da questo strumento e mantenerlo in condizioni ottimali per il maggior tempo possibile leggete attentamente questo manuale e tenetelo sempre a portata di mano.

NOMI E FUNZIONI DEI CONTROLLI E DELLE PRESE

PANNELLO FRONTALE



PANNELLO POSTERIORE



CONNESSIONE CON LA CHITARRA

1. Collegate la chitarra alla presa INPUT situata sul pannello posteriore.

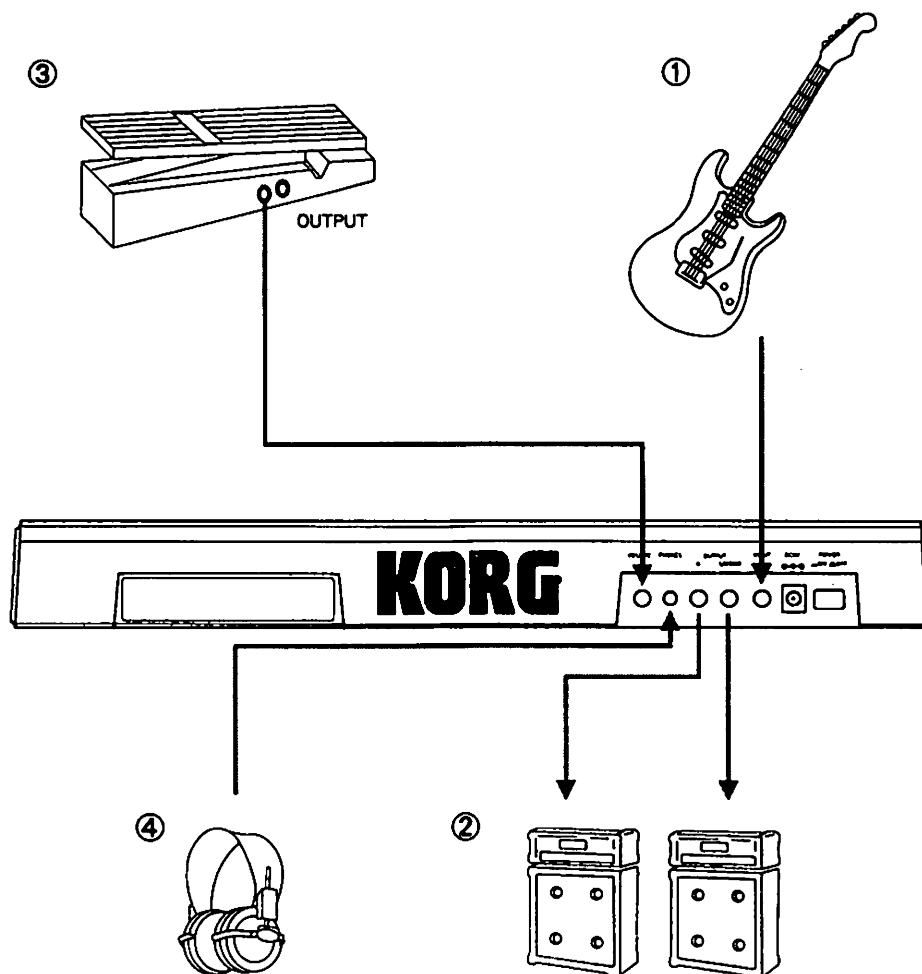
2. Collegate l'amplificatore per chitarra alla presa OUTPUT situata sul pannello posteriore (per ottenere i risultati migliori ed un segnale stereofonico collegate entrambe le prese OUTPUT. Per operare invece in monofonia collegate la presa L/MONO).

3. Per il controllo di volume a pedale collegate un pedale di volume opzionale Korg KVP - 001.

4. Il segnale in ingresso può essere ascoltato in stereofonia collegando una cuffia alla presa PHONES.

5. Accendete l'A5 GUITAR solo dopo averlo collegato alle altre apparecchiature del sistema .

NOTA: accendendo o spegnendo l'A5 GUITAR portate il volume di tutti gli altri strumenti al minimo.



USARE I PROGRAMMI PRESETTATI (Modo Program)

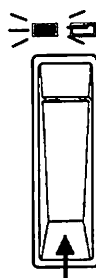
I programmi presettati

L'A5 GUITAR possiede un totale di 30 programmi memorizzati in sei banchi. Ogni banco contiene 6 programmi. I banchi da 2 a 6 sono presettati dalla fabbrica e contengono un totale di 25 programmi presettati. Il banco 1 è l'area destinata all'utilizzatore e consente di modificare e memorizzare i programmi.

BANK 1	Progr. 1	Progr. 2	Progr. 3	Progr. 4	Progr. 5	Area utente (può memorizzare programmi modificati)
BANK 2	Progr. 1	Progr. 2	Progr. 3	Progr. 4	Progr. 5	Area presettata (non può memorizzare programmi modificati)
BANK 3	Progr. 1	Progr. 2	Progr. 3	Progr. 4	Progr. 5	
BANK 4	Progr. 1	Progr. 2	Progr. 3	Progr. 4	Progr. 5	
BANK 5	Progr. 1	Progr. 2	Progr. 3	Progr. 4	Progr. 5	
BANK 6	Progr. 1	Progr. 2	Progr. 3	Progr. 4	Progr. 5	

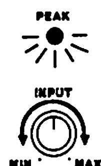
1. Quando l'A5 GUITAR viene acceso per la prima volta si pone automaticamente in Modo Program. Per passare da questo Modo al Modo Manual Edit premete semplicemente il tasto MODE SELECT.





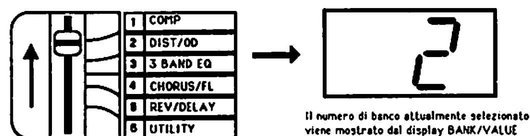
Premete il tasto sino a quando il display diventa rosso

2. Suonando la chitarra regolate il livello di ingresso. Alzatelo attentamente sino a quando l'indicatore PEAK si accende sporadicamente ma non costantemente.

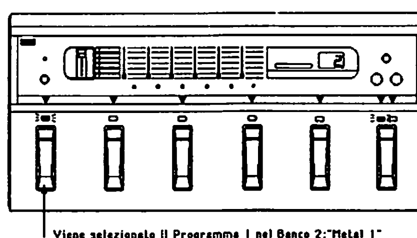


Regolate il livello di ingresso in modo che l'indicatore Peak si accenda occasionalmente

3. Portate il selettore Bank/Effect sul banco che contiene il programma che desiderate usare (per i parametri di ogni programma fate riferimento alla "Lista dei parametri degli effetti").



4. Per selezionare il programma che desiderate usare premete uno dei tasti EFCT/PROG (1 - 5). Per esempio nella figura che segue è stato selezionato il programma 1 "Metal 1".



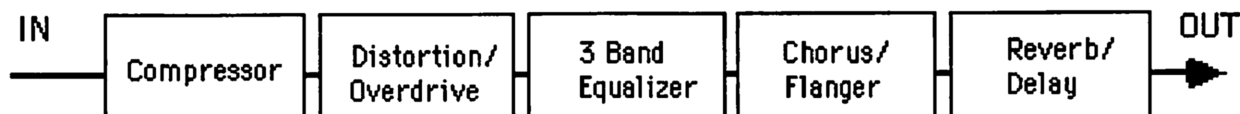
5. Suonate la chitarra ed ascoltate il suono che il programma "Metal 1" fornisce. Per ascoltare il suono senza l'effetto del programma premete il tasto BYPASS. Premendo una seconda volta il tasto BYPASS tornerete ad ascoltare il suono con l'effetto del programma (in modo Bypass il led Mode lampeggia).

6. Per selezionare programmi degli altri banchi ripetete la procedura di cui sopra (punti da 3 a 5). Per selezionare programmi dello stesso banco premete semplicemente i tasti EFCT/PROG.

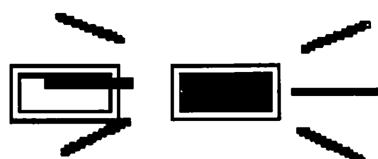
NOTA: passare ad un diverso banco non equivale a selezionare un programma di quel banco. Per selezionare un programma in un diverso banco dovete, dopo essere entrati nel nuovo banco, premere uno dei tasti EFCT/PROG.

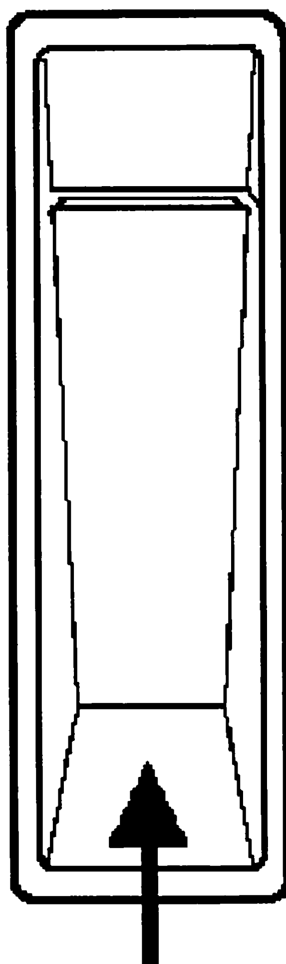
OPERARE INDIVIDUALMENTE CON GLI EFFETTI (Modo Manual/Edit)

Il sistema di effetti A5 Guitar è costituito da cinque effetti basilari collegati uno dopo l'altro (come nel diagramma sottostante). Per creare un programma ogni effetto può essere individualmente modificato e combinato con gli altri. Ognuno dei cinque effetti di un programma può essere indipendentemente attivato o disattivato.

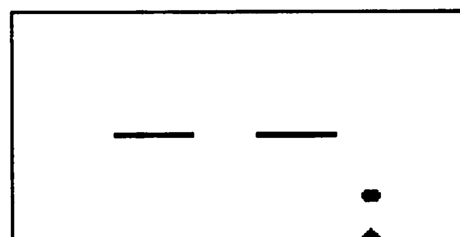


1. Per accedere al Modo Manual/Edit premete il tasto MODE SELECT. Il Led MODE situato al di sopra del tasto MODE SELECT si accende nella posizione MANUAL/EDIT ed il display Bank/ Value cambia per indicare che l'unità è in Modo EDIT.





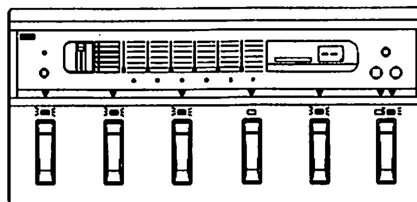
Il Led posto sotto MANUAL/EDIT si accende



Edit stand - by

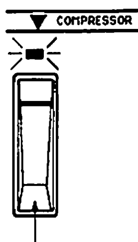
Maggiori dettagli sul punto verranno descritti in seguito

In Modo Manual/Edit i tasti EFCT/PROG (ed i loro Leds) controllano l'attivazione o disattivazione (ON/OFF) dei cinque effetti. Entrando in Modo Manual/Edit i Leds EFCT/PROG si accendono per indicare quali sono gli effetti attivati e quali quelli disattivati. Per esempio la figura sottostante mostra che il Modo Manual/Edit è stato selezionato dopo aver selezionato il programma "Metal1" in Modo Program.



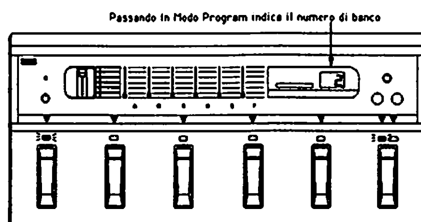
L'effetto "METAL 1" è costituito da tre effetti: DIST/OD, 3 BAND EQ e REV/DEL

2. Per attivare o disattivare gli effetti premete i tasti EFCT/PROG. Per esempio premendo il tasto EFCT/PROG immediatamente al di sotto della serigrafia (1) COMPRESSOR potrete attivare l'effetto "Compressor".



3. Per disattivare l'effetto premete di nuovo il tasto EFCT/PROG. Provate diverse combinazioni di effetti ed ascoltatene la resa.

4. Per selezionare ed ascoltare individualmente gli effetti di un altro programma dovete ritornare al Modo Program: premete il tasto MODE per tornare al Modo Program. Il Led MODE, i Leds EFCT/PROG ed il display Bank/Value tornano alle indicazioni del modo Program. A questo punto selezionate un nuovo programma e premete il tasto MODE per tornare al Modo Manual/Edit.



CREARE PROGRAMMI ORIGINALI (Modo Manual/Edit)

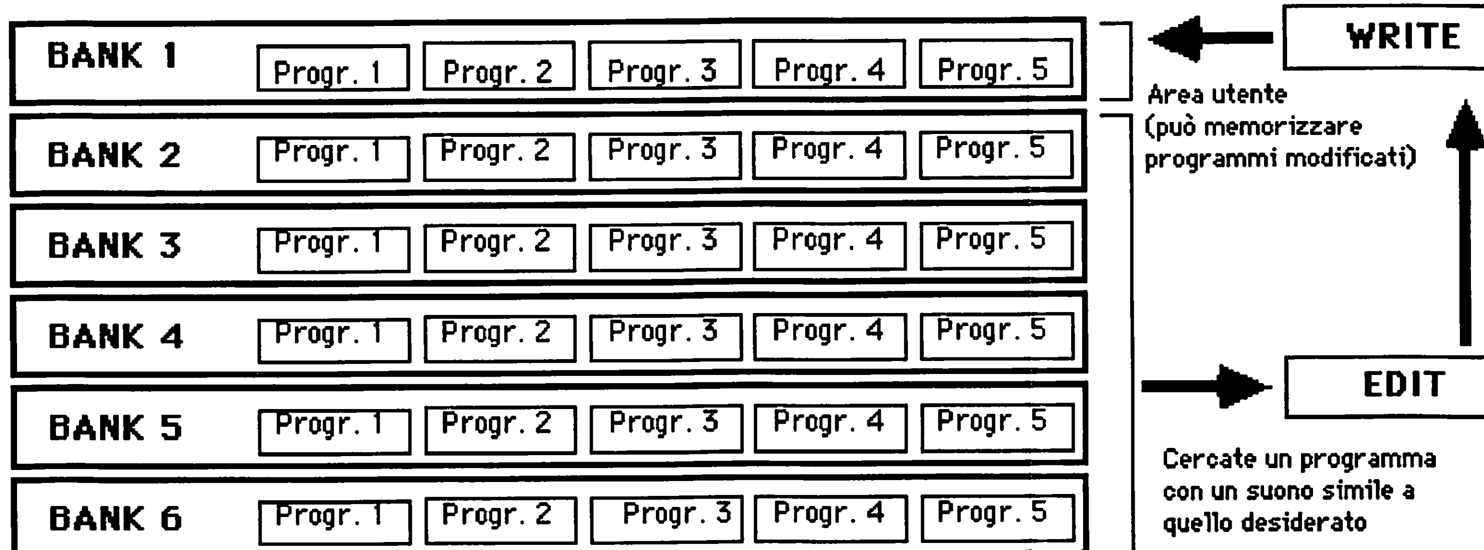
I "parametri" e l'"editing"

Variare le regolazioni di un effetto, come per esempio il bilanciamento tra il suono diretto e l'uscita dell'effetto stesso, è una operazione chiamata "editing". I "parametri" sono le regolazioni specifiche di ogni effetto che tramite l'editing possono essere variate.

L'editing di un parametro può essere effettuato in due modi:

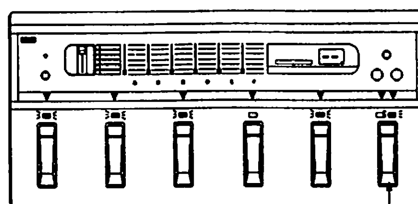
1) Richiamate un programma che ha un suono simile a quello che desiderate e create il Vostro suono modificandolo.
2) Selezionate un qualsiasi programma nell'area destinata all'utilizzatore ed iniziate da zero.

Probabilmente in un primo tempo sarà più facile e rapido usare il primo metodo.

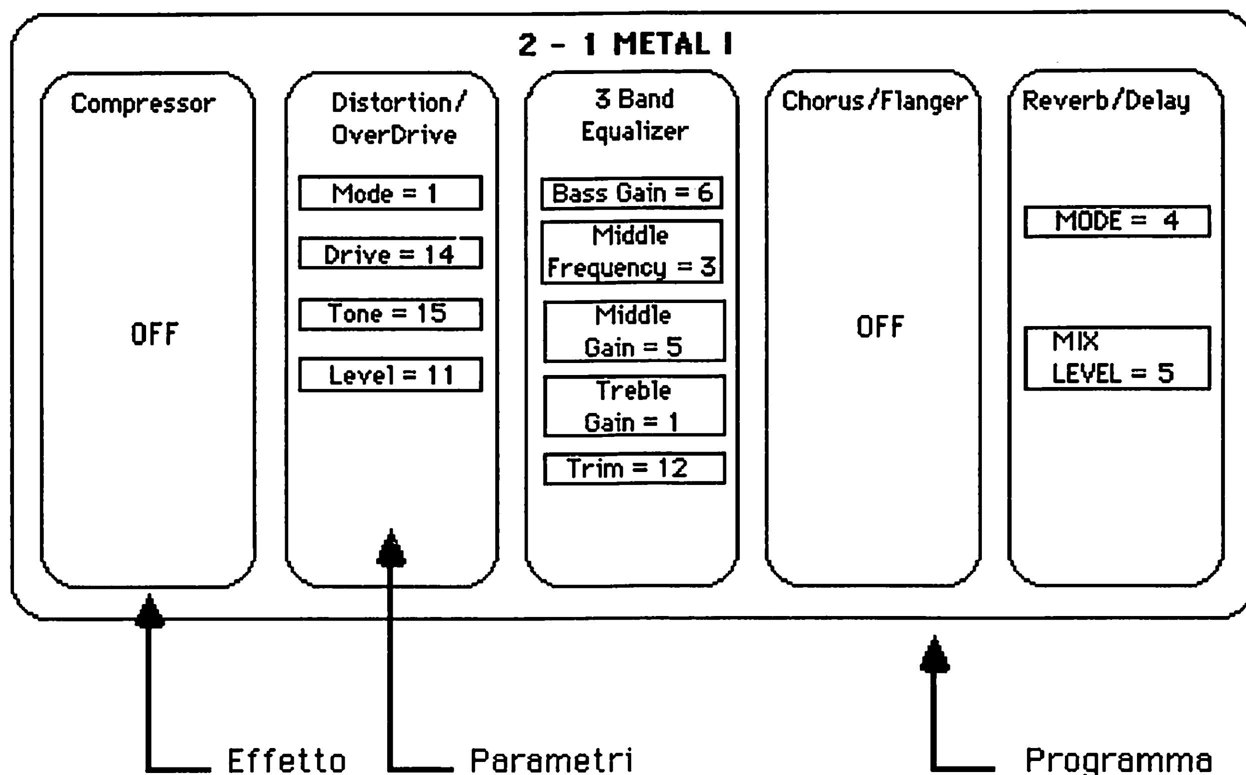


1. Entrate in Modo Program e cercate un programma che abbia un suono simile a quello che desiderate. La figura mostra, per esempio, la selezione del programma 1 nel banco 2.

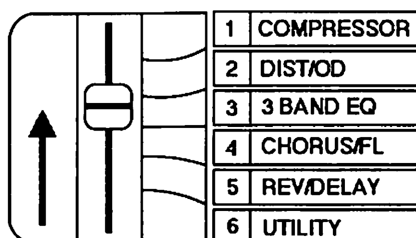
2. Premendo il tasto MODE entrate in Modo Edit. Il Led MODE, il display Value ed i Leds EFCT/PROG cambiano per indicare il Modo Edit.



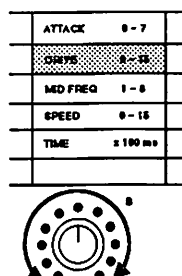
I parametri del programma sono regolati come da figura.



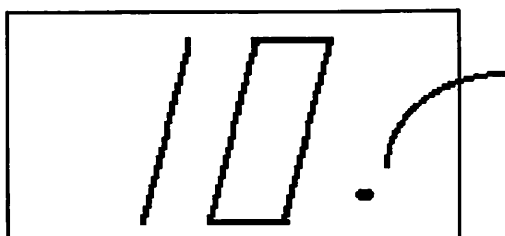
3. Portate il selettore Bank/Effect sull'effetto che desiderate modificare. La figura mostra per esempio la selezione dell'effetto "DIST/OD" (Distortion/Overdrive).



4. Tra i nomi dei parametri situati sul pannello frontale cercate il parametro che desiderate modificare spostando il cursore alla sinistra del parametro (A - E) direttamente al di sotto di esso. Per cambiare il parametro "DRIVE" dell'effetto "DIST/OD" per esempio, leggete a destra di "DIST/OD" e cercate "DRIVE", poi portate il cursore "B" su quel parametro ed apportate le desiderate regolazioni.



5. Spostando il cursore i valori dei parametri cambiano sul display (un punto vicino al valore di un parametro indica il valore attualmente programmato).



Per maggiori dettagli sul punto vedete in seguito.

6. Per cambiare altri parametri ripetete la stessa procedura (ogni parametro verrà spiegato individualmente in seguito).

NOTA: è possibile modificare anche i parametri di un effetto disattivato. AssicurateVi che il selettore Bank/Effect sia nella posizione dell'effetto che intendete modificare.

Per modificare altri programmi passate al Modo Program e riavviate la procedura. Se desiderate memorizzare i programmi modificati eseguite una operazione "Program Write".

NOTA 1: perderete tutte le modifiche apportate ad un programma se ne richiamerete un altro senza averlo prima memorizzato. I programmi originali rimangono inalterati sino a quando non viene effettuata una memorizzazione.

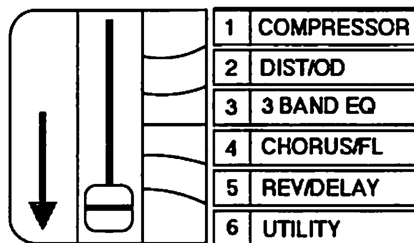
NOTA 2: entrando in Modo Program dal Modo Edit la posizione del selettore Bank/Effect può differire rispetto al numero di banco mostrato dal display Bank/Value. Ciò perché il selettore Bank/Effect è nella stessa posizione dell'ultimo effetto modificato in Modo Edit. Selezionando un programma in un diverso banco assicurateVi di selezionare il nuovo banco con il selettore Bank/Effect, poi selezionate il programma con i tasti EFCT/PROG (il banco corrente usato in Modo Program viene mostrato dal display Bank/Value con un punto alla propria destra. Se viene selezionato un nuovo banco, sempre con il selettore Bank/Effect, il nuovo banco non entra in funzione sino a quando non viene selezionato un programma. A quel punto il nuovo banco viene inserito e sul display appare il punto).

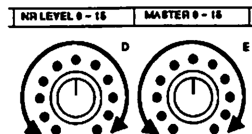
UTILITY

Il Modo Utility opera sui parametri relativi ad ogni programma come un unico insieme.

Questo Modo consente di controllare i parametri NR LEVEL (Noise Reduction Threshold Level = livello di soglia di riduzione del rumore) e MASTER (Master Volume = volume generale) di ogni programma.

Le procedure di controllo sono identiche a quelle per la modifica dei parametri degli effetti.

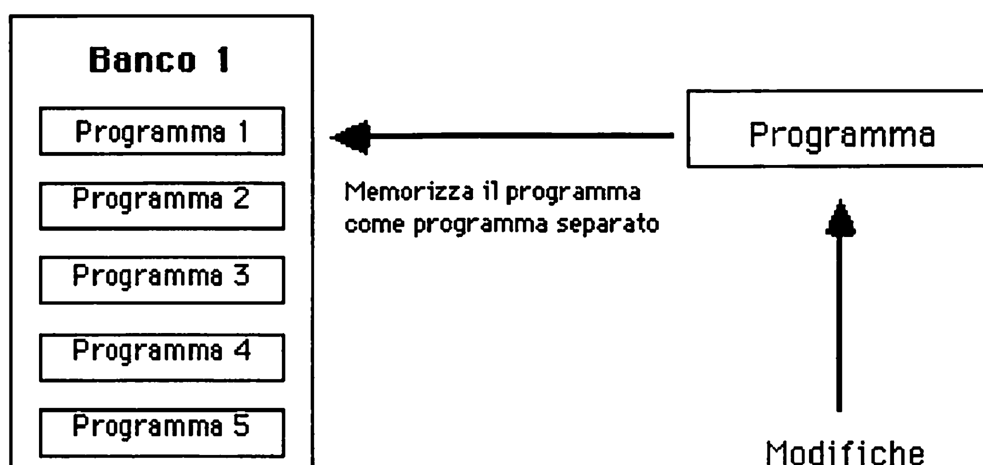




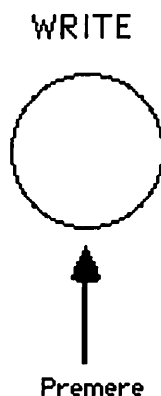
SALVARE GLI EFFETTI (PROGRAM WRITE)

Quando desiderate mantenere i programmi che avete modificato usate la funzione Program Write e salvateli nell'area destinata all'utilizzatore. Nell'A5 GUITAR, l'area destinata all'utilizzatore è il banco 1 che può contenere sino a 5 programmi modificati. Se questa funzione non viene usata, le modifiche apportate ai programmi andranno perdute nello stesso momento in cui verrà selezionato un altro programma.

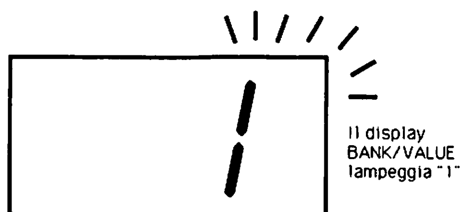
NOTA: salvando un programma in una particolare locazione del banco 1 il programma precedentemente residente in quella locazione verrà cancellato (quando l'A5 GUITAR viene spedito dalla fabbrica cinque programmi residenti nei banchi da 2 a 6 vengono copiati nel banco 1).



1. Quando le modifiche sono state completate in Modo Edit, per salvare il programma attualmente modificato premete il tasto Write. Per esempio una versione modificata del "Metal 1" (programma numero 1 del banco 2) viene salvata come programma separato.



Dopo aver premuto il tasto WRITE il display Bank/Value lampeggia "1" indicando che il programma attualmente modificato è pronto per essere memorizzato nel banco 1 (l'area destinata all'utilizzatore).



2. Premete uno dei cinque tasti EFCT/PROG (1 - 5) per selezionare un particolare numero di programma nel banco 1 in cui desiderate memorizzare il programma modificato. Nell'esempio che segue il programma modificato viene salvato come programma 3 del banco 1.

3 BAND EQ

Programma di destinazione

Banco 1

Programma 1
Programma 2
Programma 3
Programma 4
Programma 5

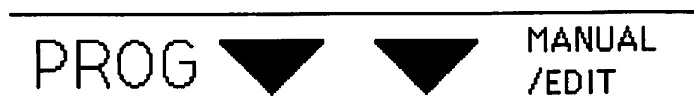
Programma sorgente

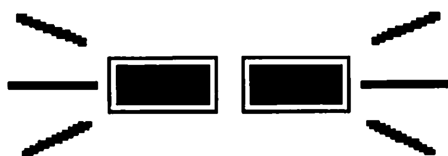
Banco 2

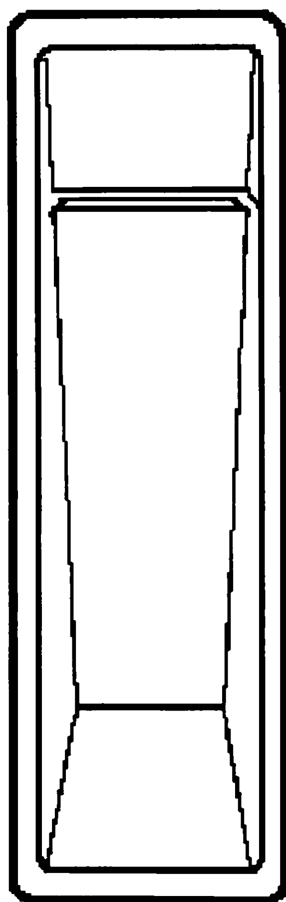
Programma 1
Programma 2
Programma 3
Programma 4
Programma 5

I programmi di destinazione possono essere selezionati da 1 a 5.

3. Premete ancora una volta il tasto WRITE. Quando le operazioni di memorizzazione sono terminate ambedue i Leds MODE si accendono per circa un secondo.







Ambedue i Leds si accendono per circa un secondo ad indicare che l'operazione di memorizzazione è stata completata.

Per cancellare l'operazione di memorizzazione invece di premere il tasto WRITE premete il tasto MODE.

E' anche possibile accedere direttamente alla funzione WRITE dal Modo Program.

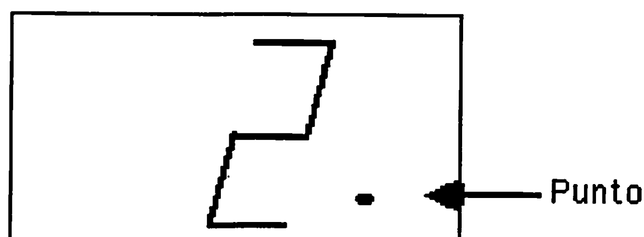
ALTRE FUNZIONI UTILI

1. Comparazione con i dati presettati

Quando desiderate comparare un programma modificato con uno presettato o uno memorizzato nell'area destinata all'utilizzatore il Led puntato nel display Bank/Value può rivelarsi estremamente utile. Il Led puntato appare in uno dei seguenti modi:

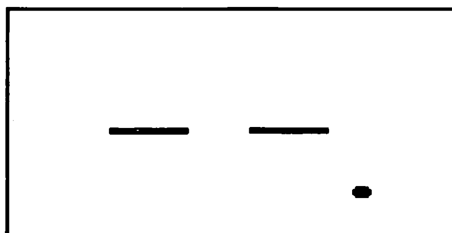
A) In Modo Program

Selezionare un banco non seleziona automaticamente un programma residente in quel banco. Dopo aver selezionato il banco dovete usare i tasti EFF/PROG 1 - 5 per selezionare il programma. Il Led puntato appare solo se il banco ed il programma sono stati selezionati. In altre parole il Led puntato non appare se è stato selezionato il banco ma non il programma.



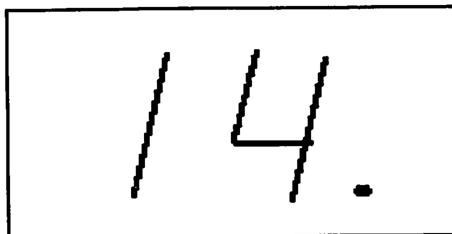
B) In Modo Manual

Quando uno degli effetti viene attivato o disattivato, se la regolazione On/Off dell'effetto è uguale a quella del programma presettato il Led puntato appare all'angolo inferiore destro del display (sotto l'indicazione edit-stand-by). Quando vengono attivati o disattivati effetti residenti nell'area destinata all'utilizzatore il punto appare quando la regolazione On/Off è uguale a quella del programma residente nell'area destinata all'utilizzatore.



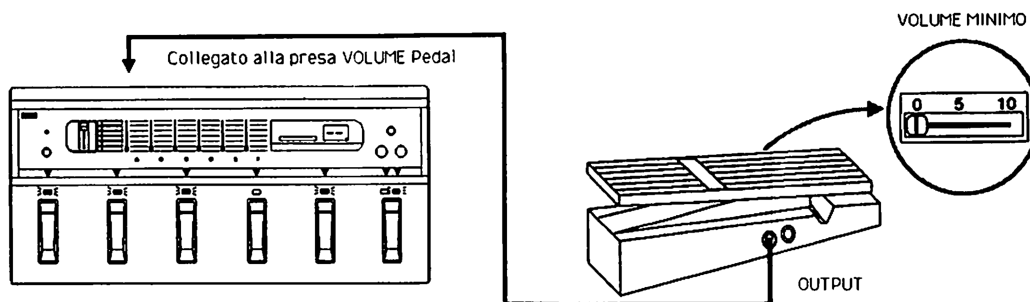
C) In Modo Edit

Quando viene modificato uno o più parametri di un programma presettato nell'angolo inferiore destro del display appare il punto (sotto il valore del parametro) se il valore è uguale a quello del programma presettato. Quando viene modificato un programma residente nell'area destinata all'utilizzatore il punto appare se i parametri sono uguali a quelli del programma residente nell'area destinata all'utilizzatore.



2. Uso del pedale del volume

L'uso di un pedale di volume può ulteriormente migliorare il suono dell'A5 GUITAR. Con un pedale di volume è possibile creare un lungo, ritardato attacco del suono premendo gradualmente il pedale dopo aver suonato un accordo o una singola nota.



Usate un pedale di volume Korg KVP - 001. Collegate la presa OUTPUT del KVP - 001 alla presa PEDAL dell'A5 GUITAR (assicurateVi anche che il cursore del KVP - 001 sia regolato in posizione "0").

LISTA DEI PARAMETRI DEGLI EFFETTI

1. COMPRESSOR (COMPRESSOR)

Questo è un effetto di "Limiter" che sopprime le transienti di alto livello di attacco del segnale di un suono in ingresso comprimendo quel segnale. Questo effetto enfatizza il suono di attacco o prolunga il suono sostenuto alzandone il livello di decadimento.

Parametri

A	SENS (SENS)	0~15	Grado dell'effetto di compressione. Più alto é il valore più ampia l'enfatizzazione del sustain o dell'attacco.
B	ATTACK (ATTACK)	0~7	Velocità dell'attacco. Più alto é il valore più l'attacco é rapido.
E	LEVEL (LEVEL)	0~15	Livello di uscita del suono dell'effetto.

NOTA APPLICATIVA: regolate valori diversi di "SENS" a seconda del tipo di chitarra che state usando.

Il grado di compressione varia a seconda dell'ammontare del segnale in ingresso. Suonando una chitarra con magneti di tipo "Hum-bucking" che producono un livello di uscita alto usate valori bassi. Usate invece valori alti con una chitarra con magneti di tipo "Single coil".

2. DISTORTION/OVERDRIVE (DIST/OD)

Crea un tipico effetto di distorsione. Vi sono due distorsioni disponibili: l'effetto "Distortion" è un effetto di tipo "fuzz" ad alto guadagno, mentre l'Overdrive è un effetto di media saturazione.

Parametri

A	MODO (MODE)	1~2	1. Distorsione 2. OverDrive
B	DRIVE (DRIVE)	0~15	Quantità di distorsione o guadagno
C	TONO (TONE)	0~15	Tono del suono dell'effetto. Più alto é il valore più chiaro é il suono dell'effetto.
E	LEVEL (LEVEL)	0~15	Livello di uscita del suono dell'effetto.

NOTA APPLICATIVA: per ottenere una distorsione di tipo Metal:

Attivate leggermente il TONE ed alzate il parametro DRIVE. Ciò incrementa la distorsione creando un effetto molto efficace.

3. 3 BAND EQ (3BAND EQ)

Questo è un equalizzatore grafico con 3 bande di frequenza: bassi, medi e alti. La frequenza centrale per la banda delle medie è programmabile.

Parametri

A	BASS (GUADAGNO SUI BASSI)	-7 ~ 7	Guadagno per l'equalizzazione della banda bassa (100 Hz)
B	MID FREQ (FREQUENZA MEDIA)	1 ~ 8	Frequenza centrale della banda media. Più alto è il valore più alta la frequenza centrale. (1=200Hz, 2=550 Hz, 3=800 Hz, 4=1 KHz, 5=1.25 KHz, 6=2 KHz, 7=4 KHZ, 8=5 KHz)
C	MID (GUADAGNO SULLE MEDIE)	-7 ~ 7	Guadagno per l'equalizzazione della banda media
D	TREBLE (GUADAGNO SUGLI ALTI)	-7 ~ 7	Guadagno dell'equalizzazione della banda alta (3 KHz)
E	TRIM (TRIM)	0 ~ 15	Guadagno per il segnale in ingresso

NOTA APPLICATIVA: "Abbassate il TRIM per avere un suono in uscita non distorto".
A seconda delle regolazioni di questo 3 BAND EQ il suono può essere distorto anche quando il Led PEAK non è acceso. In tal caso abbassate il parametro TRIM sino a quando la distorsione non scompare.

4. CHORUS/FLANGER (CHORUS/FL)

Questo effetto crea un suono ondeggiante e caldo che modula costantemente l'intonazione in ingresso. Questo effetto possiede cinque modi: due tipi di chorus, due tipi di flanger ed un effetto di "Slapback delay".

Parametri

A	MODE (MODE)	1 ~ 5	1. Flanger 1 (modula le armoniche alte. Tempo di ritardo = 1.8 mSEC.) 2. Flanger 2 (modula le armoniche basse. Tempo di ritardo = 4.0 mSEC.) 3. Chorus 1 (tempo di ritardo = 24 mSEC.) 4. Chorus 2 (tempo di ritardo = 32 mSEC.) 5. Slapback (tempo di ritardo = 75 mSEC.)
B	SPEED (SPEED)	0 ~ 15	Velocità di modulazione.
C	DEPTH (DEPTH)	0 ~ 15	Profondità di modulazione. Più alto é il valore più ampia la modulazione.
D	F.BACK (FEED BACK)	0 ~ 15	Quantità di Feedback. In modo 1 e 2 valori alti creano una modulazione più profonda. Un valore zero crea un suono di chorus più chiaro nei modi 3 e 4. Una regolazione pari a 1 o 2, con un delay Slapback crea un suono di basso tipico dello stile "Rock - a - billy".
E	MIX (MIX LEVEL)	0 ~ 15	Bilanciamento tra suono dell'effetto ed uscita diretta. A valore 15 il bilanciamento é 50/50, a valore 0 c'é solo l'uscita diretta.

5. REVERB/DELAY (REV/DELAY)

Questo effetto possiede un totale di sette effetti che comprendono varie riverberazioni, delay ed echoverb. Gli effetti di riverberazione forniscono una speciale profondità al suono simulando l'ambiente e la riverberazione caratteristiche di ambienti naturali come sale da concerto o stanze di dimensioni diverse. L'effetto delay fornisce ripetute riflessioni del suono. L'effetto "Echoverb" è una combinazione di riverbero e delay.

Parametri

A	MODE (MODE)	1 ~ 7	1 : HALL REVERB 2: ENSEMBLE HALL REVERB 3: ROOM REVERB 4: PLATE REVERB 5: LIVE STAGE REVERB 6: ECHOVERB 7: DELAY
B	TIME (DELAY TIME)	0 ~3 MODE6 0 ~ 4 MODE7	Tempo di ritardo tra suono diretto ed uscita dell'effetto (regolato a scatti di 10 mSEC). Il tempo di ritardo non può essere regolato nei Modi da 1 a 5.
C	FINE (DELAY TIME FINE)	0 ~ 9	Tempo di ritardo tra suono diretto ed uscita dell'effetto (regolato a scatti di 10 mSEC). Il tempo di ritardo non può essere regolato nei Modi da 1 a 5.
D	F.BACK (FEED BACK)	0 ~ 15	Quantità di Feedback. Più alto é il valore più volte il suono ritardato viene ripetuto. Questo valore non può essere regolato nei modi da 1 a 5.
E	MIX (MIX LEVEL)	0 ~ 15	Bilanciamento tra suono dell'effetto ed uscita diretta. A valore 15 il bilanciamento é 50/50, a valore 0 c'é solo l'uscita diretta.

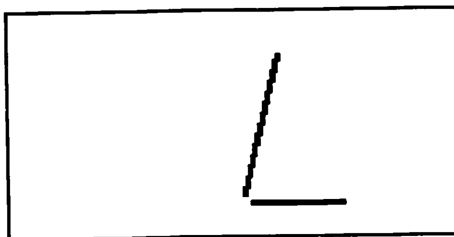
6. UTILITY (UTILITY)

Controlla il volume generale di tutti gli effetti e la soglia di livello della riduzione di rumore (sistema NR).

Parametri

D	NR LEVEL (NOISE REDUCTION THRESHOLD LEVEL)	0 ~ 15	Più alto è il valore più ampio l'ammontare di riduzione del rumore. Regolate il valore sino a quando, non suonando la chitarra, persiste il rumore.
E	MASTER (MASTER VOLUME)	0 ~ 15	Più alto è il valore più alto è il livello di uscita del programma.

MESSAGGI DI ERRORE



L (Battery Low = batteria scarica)
Quando questo messaggio appare immediatamente dopo aver acceso l'A5 GUITAR (o una "F" appare dopo ogni accensione) la batteria che alimenta la memoria interna deve essere sostituita. Per farlo contattate il Vostro rivenditore di fiducia o il centro di assistenza più vicino.

PROBLEMI

Se durante le operazioni dell'A5 GUITAR si verifica un problema qui di seguito troverete dei suggerimenti per risolverlo. Se l'A5 GUITAR continua a non funzionare consultate il Vostro rivenditore di fiducia o un centro di assistenza Korg.

Problema: Nessun suono
1. Controllate se il volume in ingresso o quello in uscita sono regolati a 0. Regolate il livello sino a quando il segnale in ingresso raggiunge l'indicatore di picco, o alzate il volume sino a quando il suono può essere ascoltato con la cuffia.
2. E' possibile che il parametro "Level" di uno degli effetti sia regolato a 0. In tal caso il suono può essere sentito solo premendo il tasto BYPASS. Entrate in Modo Edit e regolate i parametri "Level" appropriati.
3. Controllate se il volume generale del Modo Utility è regolato a 0. Se è così regolatelo su un livello adeguato.

Problema: Nessun effetto. Nessuna variazione nell'effetto durante la modifica.
1. Controllate il Led MODE ed assicurateVi che sia selezionato il Modo Edit.
2. Controllate il selettore Bank/Effect ed assicurateVi che sia selezionato l'effetto desiderato.
3. Controllate se il BYPASS è attivato. Quando il Led MODE lampeggia, l'A5 GUITAR è in condizione di Bypass. Per disattivarlo premete il tasto BYPASS.
4. Controllate se il parametro MIX LEVEL di uno degli effetti è regolato a 0. In tal caso regolatelo ad un valore adeguato.
5. Controllate se qualche effetto è stato regolato su OFF. AssicurateVi che il Led EFCT/PROG dell'effetto che desiderate modificare sia acceso.

Problema: L'operazione di WRITE viene tentata ma non eseguita.
1. Controllate se avete tentato di memorizzare nell'area destinata all'utilizzatore. Un programma può essere memorizzato solo nelle locazioni 1 - 5 del banco 1.
2. Dopo che l'operazione di WRITE è stata eseguita l'A5 GUITAR continua a mostrare sul display il banco ed il numero di programma sorgenti e non quelli di destinazione. Se desiderate ascoltare il programma di destinazione usate il selettore Bank/Effect per selezionare il banco 1 e selezionate il programma.

SPECIFICHE TECNICHE

Effetti interni:
COMPRESSOR, DISTORTION, 3 BAND EQ, CHORUS/FLANGER, REVERB/DELAY

Programmi:
Preset = 25, programmabili = 5

Pannello frontale:
Volume: INPUT VOLUME, PARAMETER EDITORS, OUTPUT VOLUME
KEY SW: SELETTORE BANK/EFFECT, TASTO WRITE, TASTO BYPASS, TASTI EFCT/PROG, TASTO MODE SELECT
Display: Display BANK/VALUE: 8 segmenti a Led x 2
Led di tipo punto: Leds EFCT/PROG, Leds MODE, indicatore di picco.

Pannello posteriore:
Interruttore Power
Presa DC9V
Presa INPUT
Presa OUTPUT x 2 (R, L/MONO)
Presa PHONES
Presa VOLUME PEDAL

Frequenza di campionamento: 44.1 KHz

Gamma dinamica: 88 dB (IHF - A)

Assorbimento: 250 mA

Impedenza in ingresso: 1MΩ

Massimo livello di ingresso: +8 dBm

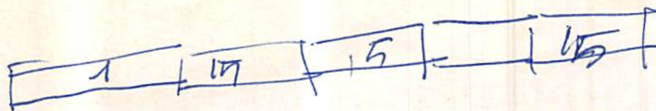
Impedenza in uscita: 5KΩ o meno

Massimo livello di uscita: +8dBm

Dimensioni: 430 x 205 x 60mm

Peso: 1.5 Kg

Specifiche soggette a variazioni senza preavviso.


THRASH
DISTORSION
1
17
15
15
CLIPPER
ON